



Description of DE2252053

Print

Copy

Contact Us

Close

## Result Page

Notice: This translation is produced by an automated process; It is intended only to make the technical content of the original document sufficiently clear in the target language. This service is not a replacement for professional translation services. The esp@cenet® Terms and Conditions of use are also applicable to the use of the translation tool and the results derived therefrom.

- Description of the invention <RTI ID=1.1> ?device< /RTI> to the arrival of a desired symbol on the disk or roller of a money play automat ".

<RTI ID=1.2> area of application< /RTI> The invention concerns a device, which makes it possible, without skill influence automatically or by hand gestopt in the window of a money play automat one of several <RTI ID=1.3> geXinschten< /RTI> Symbols or a certain <RTI ID=1.4> desired< /RTI> Symbol appear to leave, - consisting of, a function chain between e.g. on the internal disk side in special <RTI ID=1.5> l'orm< /RTI> arranged characteristics (Fig. 4 and 5), a particularly designed solenoid coil (Fig.3) and a series distributor (Fig.6).

An attractive RTI ID=1.6 Snielsystem /RTI <possesses purpose> such< playing equipments> organization, over, the fundamental nature of the play accordingly, the spare time <RTI ID=1.7> /RTI< auszufüllen> and glad maintenance and <RTI ID=1.8> Ents annung< /RTI> to offer. Besides is the degree of the profitability of particularly great importance.

State of the art and criticism of the state of the art to <the RTI ID=1.9> Erfüllung< /RTI> these requirements exhibit today all play devices to series concentration gains, whereby the profit prospect is ordered to the player to particularly large amounts of profit. The fundamental basis for the achievement of such an series amount of profit so-called RTI <ID=1.10 of ?>series symbols? forms< for /RTI> A profit combination to a series formation occurs, if it comes purely coincidentally or with a small skill influence to a payment position of three of such series symbols <RTI ID=1.11> those.,< /RTI> If in a Penster of all three disks or rollers a same series symbol appears. Thus e.g. form, with a certain Rotamint the characteristics 7 - Joker - 7 and 8 - Joker - 8 and 1,80 - 1,80 - <RTI ID=1.12> 1,80< /RTI> and <RTI ID=1.13> 2 -< /RTI> - <RTI ID=1.14> Qoker< /RTI> 2. - such Continuation invention ?device for the arrival <of a RTI ID=2.1> desired< /RTI> Symbol on the disk or roller one Money play automat. ?Profit combination; with the Rotomaten e.g. is there, three large and three small stars and with the newest miner devices <RTI ID=2.2> ?cross As?< /RTI> there is three crosses, three <RTI ID=2.3> Pike,< /RTI> three Herze and three Karos.

It proved that for some time nearly all Spile <RTI ID=2.4> of ler< /RTI> their play with the motivation on exclusive series gain make. That shows up in by letting the left disk or roller start regularly again, if with their first notice in one of the left windows no symbol appeared, which suggests a series hit. Thus the players do consciously without small and middle profits, in order to be able to notice the chance to a series amount of profit. The element of repeated starting left comes to meet this intention of the players; the expectation of profit to a high amount of series is increased thereby however only by few.

Task of the invention lies <the RTI ID=2.5> task< of /RTI> at the basis to come to meet the motivation of the player on a high series concentration amount of profit <optimally RTI> ID=2.6< /RTI> by due to <a RTI ID=2.7> duck computing< /RTI> the device of everyone, also the reaction-weakest Snieler, in each handle <the RTI ID=2.8> /RTI< gewünschte> Series symbol, e.g. on the left disk or roller, to disturb can. It can be to the Aufsteller of money playing equipments, i.e. the Hauntinteressenten in now acct profitability, only because of the fact that the equipment with the player, who actual last the latter, arrives also good. It does not possess any <RTI ID=2.9> possibility. </RTI> Its commodity. Indeed the play, more expensively too

EMI2.1

<tb> <September> \ a)srri <September> t, 2oJcfsrFRI

<tb> ?verkaufElin5 - M! r-seine~dureh

▲ top

<tb> general raising the price of constantly developing <RTI ID=2.10> additional costs< /RTI> to <RTI ID=2.11> kommensieren; </RTI> rather only the only way, its RTI ID=2.12 <remains for it> wounds< /RTI> to come to meet in their special mentality, around <RTI ID=2.13> eelne< /RTI> by the raised the price of devices, <RTI ID=2.14> Gehaltszshlungen,< /RTI> Spare parts, <RTI ID=2.15> Renaratorkosten< /RTI> <RTI ID=2.16> u.s.w< /RTI> In rising measure of developing Vortsetzung of the invention: ?Device to arrival?< /RTI> <RTI ID=3.1> additional costs< /RTI> by <RTI ID=3.2> Increase in sales< /RTI> auszugleichen0

The task of the invention consists in particular of offering a particularly player-joyful system organization over by temporally longer manipulation of the playing equipment its <RTI ID=3.3> yield capacity< /RTI> to increase.

<RTI ID=3.4> tötung< /RTI>

This task solved according to invention by <RTI ID=3.5> (e.g.< /RTI>

Rotaminten with profit classes) A) with yet illuminating do not ten four, three or two <RTI ID=3.6> series symbols< /RTI> by Stopen of the left disk one of these four, three or two <RTI ID=3.7> series< of /RTI> /RTI reaction-weakens symbols with absolute security <also with> the RTI< ID=3.8> sten players in the left window appear b) by through

Stopen the remaining of these four symbols appears. <RTI ID=3.9> example< /RTI> <RTI ID=3.10> flir< /RTI> <RTI ID=3.11> miner reuz As: </RTI> by A) by Stopen at the red light up to the first notice one of the four series of symbols, b appears to the left disk) by that of the four symbols he.

seems, which the series distributor for this current play offers.

<A RTI ID=3.12> export example< /RTI> is represented and in the following more near one describes in the design. It shows Figure 1 shows a Kleinsehaltplan with an opened switch <RTI ID=3.13> (s),< /RTI> a particularly designed solenoid coil (ms). as this corresponds to the figure 3.

Fig. (1) the upper, from non-magnetic metal or art material existing part of a pin, (2) devices points 3 to <the RTI ID=3.14> guidance< /RTI> the pin, (3) cross section of the chassis wall, <RTI ID=3.15> (4). (5)< /RTI> Solenoid coil, (6) magnetic part of the pin, (7)

Steel feather/spring, which the pins into the drawn <RTI ID=3.16> S@lung< /RTI> withdraws, as soon as the solenoid coil does not stand under river

Fig. the inside of a figure wheel with (8) four cams shows 5.

<RTI ID=4.1> haven setting </RTI> the invention ?device to <the RTI ID=4.2> arrival?.</RTI>

With one after the invention with special characteristics sehenen <RTI ID=4.3> cross As equipment</RTI> nach' remark example 1 is before <RTI ID=4.4> geseheidle</RTI> <RTI ID=4.5> left</RTI> Disk up to their first notice by means of To stopen depressing the key. If that does not happen, then those knows light after the first waste of the magnet as usual to <the RTI ID=4.6> still</RTI> malignant starting to be brought. In this case it concerns, apart from the changed n profit classes and the thereby changed n profit ejection, the original <RTI ID=4.7> cross As Spiel. </RTI>

If the player up to the first notice presses the stop key, then the contact S RTI <ID=4.8 (>Fig.1) closes</RTI> and the solenoid coil sets Ms under river. These magnet-rinse <RTI ID=4.9> (Fig. </RTI> 3) tightens out magnetic material the existing part of the pin (6), where by this is driven with its non-magnetic part (1) to short before the rotary internal disk wall and against one of the four cams n (8) <RTI ID=4.10> (Fig sto@</RTI> Thus the run of the disk provided with a slip clutch is braked.

The four cams <RTI ID=4.11> (Fig. 5)</RTI> it is in such a way arranged that with quiet stood for the disk, if this from one of the four cams ge brakes becomes one of the four <RTI ID=4.12> of series symbols</RTI> appears to the left disk in the window. There the disk up to their first

Notice already a mixture has, is it coincidence, which the four <RTI ID=4.13> of series symbols</RTI> arrives. Each of the four symbols in RTI ID=4.14 <on the average appears> looo</RTI> Plays 250 times.

<RTI ID=4.15> GewinnDian</RTI>

Three equal amounts result in the appropriate profit.

Only the higher RTI ID=4.16 profit is disbursed from two <profit positions in> a play. Cross in the center: : 2@ Pfennig. Cross</RTI> on the left and on the right 40 <RTI ID=4.17> Pfennig. </RTI> Series as with the original <RTI ID=4.18> cross As play</RTI> with entire bonus.

Expiration of play

In each play the left disk up to its first can

Notice to be gestopt. If this happens, then one of the four series symbols appears in one of the left windows with absolute security. The right and middle disk can be gestopt.

<RTI ID=5.1> continuation of the invention: ?Device to the Elhtreffen?.

Characteristic arrangement</RTI> on the left of center right

Cross cross cross

2. - 2,80 60 80 60 60 1,20 1,60 1.20

80 80

80 Karo 80

60 60 spades 80 spades 2. - 2.

80 spades 80

60 60

Heart 80 heart

1. - 1.1.60 heart 1.60

80 60 <RTI ID=5.2> Karo 60 Karo

1. - 1. -</RTI>

80 1,20 80

60 60 <RTI ID=6.1> continuation of the invention ?Vor@@ch@ung to the @@@t@e@@en?.</RTI> Mirror-image way 1 in the blind play

Profit number of profits profit ejection in 1000 plays

2.- 2 20

1..- 2 10

1.60 1 8

1.20 1 6 -.80 60 240 -.60 40 120 -.40 9 18 -.20 99 99

214 521

Series 4 à net 8. - = 32. - 160

Bonus for 2 Serline à 5 plays, 1 series

A of 10 plays and 1 series à 20 plays, Insges.

<RTI ID=6.2> DM</RTI> 9. - 45 <RTI ID=6.3> Total profit ejection 726 = 72.6%

Aufstellergewinn 27.4%</RTI>

Play way 2

In <RTI ID=6.4> loo</RTI> RTI ID=6.5 <2C are brought in> for plays. -</RTI>

Profit ejection

9 3/4 time -.20 1.95

2,4 times -.40 -.96

A profit at the beginning of the series, on the average 1,50 1/2 series to 5 plays net 2.

1/4 series to 10 plays <RTI ID=6.6> ?</RTI> 2.

1/4 <RTI ID=6.7> Sierle</RTI> to 20 plays ?

Total total 2,25 14.66

Aufstellergewinn 5,34 = 26.7%

Profit ejection 73.3% Continuation of the invention ?device to <the RTI ID=7.1> arrival?.</RTI> A second <RTI ID=7.2>

Ausführungsbeispiel</RTI> is represented and in the following more near one describes in the design. It shows: <RTI ID=7.3>

Fig.4</RTI> the Innensteile of a figure wheel <RTI ID=7.4> vlt</RTI> 4 cams.

<RTI ID=7.5> Fig. 2</RTI> <a RTI ID=7.6> Klein old plan</RTI> with 4 opened switches <RTI ID=7.7> (A, b, C, D),</RTI> 4 solenoid coils (ms) after figure 3 and a closed switch (E).

Fig.6 a series distributor in shape of a disk, which is divided into 12 sectors. On 6 of these sectors are the symbols cross (A), spades (b), heart (C) and Karo (D); Between each symbol a free sector lies.

In <RTI ID=7.8> Ausführungsbeispiel</RTI> 2 after the invention a series distributor should be attached in the equipment. From the outside is only one of these 12 <RTI ID=7.9> Sektorenfelder</RTI> by a window, e.g. perpendicularly more liber the middle disk to see. With play end is this one of the free fields. A pressure on the left key after Snelweise 2 causes the fact that itself the series distributor around a step, which corresponds to a sector, (always in the same direction) turns, so that now in the window of the series distributor one of the 6 fields printed on with symbols appears. The 4 different symbols of the series distributor and the 4 solenoid coils (Fig.2) are in such a way wired that, if e.g. cross in the window of the series distributor appears, which closes switch A (Fig.2), closes the electric circuit and

sets the solenoid coil A under river. <RTI ID=7.10> thereby turns out< for /RTI> the pin against one of the 4 cams (Fig.4), driven forward against the rotary internal disk wall, which are so arranged that the pin of the A pushes magnet against it assigned the cam A and to holding brings the disk in the gewünschten place, in this case, where <RTI ID=7.11> cross it< /RTI> Window of the left disk appears. On completion of a play after <RTI ID=7.12> Snelweise< /RTI> 2 the series distributor rückt a step and lets in the window a free field appear.

Continuation ?device for the arrival of a desired? The function mode of the series distributor can verachleden to be well-behaved. It can e.g. from a special at the left disk attached Schurscheibe to be propelled and with the first notice of the left disk to hold to come. <RTI ID=8.1> Vann< /RTI> the appearance of the symbols is mixed in the window of the series distributor. In this case the 6 free fields are void between the particular

Symbols. Only for this function mode the switch is <RTI ID=8.2> e (Fig.2) intended, that with play way 2, Ausföhrungs beispiel 2, with depressing the key closes and with playing again< /RTI> opens.

<RTI ID=8.3> additive to the ?conditions rlechnik?: </RTI>

The technical designers by <RTI ID=8.4> Geldspielautomaten< /RTI> already over it thoughts made themselves, like one <a RTI ID=8.5> gewünschtes< /RTI> Symbol of a disk or a roller with a 2.Lauf e.g. the left Rotationskörners ?near-get? can. Thus the company brought <RTI ID=8.6> Glinter< /RTI> Wulff, Berlin 30, Tauentzinstrasse 6, into which 50's a mechanical Rotomat machine out, with which the player on the left roller a symbol, i.e. the 1, with teils key actuation could heranjonglieren. This required however a certain skill and the symbol was also in the 2-3 to <the RTI ID=8.7> Verffügung< /RTI> standing seconds with repeated

Depressing the key always to <RTI ID=8.8> do not stoppen. -< /RTI> A device as also after the invention, it <the RTI ID=8.9> most unreactive< /RTI> Player made possible, with only one depressing the key with absolute SI C-herheit one of several <RTI ID=8.10> gewünschten< /RTI> Symbols or exactly that symbol to meet, which offers straight play running off the largest profit prospect to the player in that, is not well-known so far.

51

Int. Cl.:

G 07 f, 17/32

BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND

DEUTSCHES



PATENTAMT

52

Deutsche Kl.:

43 b, 17/32

10

11

21

22

43

# Offenlegungsschrift 2 252 053

Aktenzeichen: P 22 52 053.2

Anmeldetag: 24. Oktober 1972

Offenlegungstag: 2. Mai 1974

Ausstellungspriorität: —

20

Unionspriorität

22

Datum: —

43

Land: —

31

Aktenzeichen: —

54

Bezeichnung:

Vorrichtung zum Eintreffen eines gewünschten Symbols auf der Scheibe oder Walze eines Geldspielautomaten

61

Zusatz zu: —

62

Ausscheidung aus: —

11

Anmelder:

Müller, Willy, 6000 Frankfurt

Vertreter gem. § 16 PatG: —

72

Als Erfinder benannt:

Müller, Willy, 6000 Frankfurt; Antrag auf Nichtnennung

DT 2 252 053

Willy Müller  
 technischer Kaufmann, 6 Frankfurt/Main, Gluckstraße 7.

### Beschreibung der Erfindung

"Vorrichtung zum Eintreffen eines gewünschten Symbols auf der Scheibe oder Walze eines Geldspielautomaten".

### Anwendungsgebiet

Die Erfindung betrifft eine Vorrichtung, die es ermöglicht, ohne Geschicklichkeitseinfluß automatisch oder von Hand gestopt im Fenster eines Geldspielautomaten eines von mehreren gewünschten Symbolen oder ein bestimmtes gewünschtes Symbol erscheinen zu lassen, - bestehend aus einer Funktionskette zwischen z.B. auf der inneren Scheibenseite in besonderer Form angeordneten Merkmalen (Fig. 4 und 5), einer besonders konstruierten Magnetspule (Fig. 3) und einem Serienverteiler (Fig. 6).

### Zweck

Derartige Spielgeräte besitzen eine attraktive Spielsystemgestaltung, um, dem fundamentalen Wesen des Spiels entsprechend, die Freizeit auszufüllen und frohe Unterhaltung und Entspannung zu bieten. Daneben ist der Grad der Rentabilität von besonders großer Bedeutung.

### Stand der Technik und Kritik des Standes der Technik

Zur Erfüllung dieser Erfordernisse weisen heute alle Spielgeräte Vorrichtungen zu Serien-Ballungs-Gewinnen auf, wodurch dem Spieler die Gewinnaussicht zu besonders großen Gewinnbeträgen geboten wird. Die fundamentale Grundlage zur Erzielung eines solchen Serien-Gewinnbetrags bilden sogenannte "Serien-Symbole". Eine Gewinnkombination zu einer Serienbildung tritt ein, wenn es rein zufällig oder mit einem geringen Geschicklichkeitseinfluß zu einer Zahlenstellung dreier solcher Serien-Symbole kommt, d.i., wenn in einem Fenster aller drei Scheiben oder Walzen ein gleiches Serien-Symbol erscheint. So bilden z.B. bei einem bestimmten Rotamint die Merkmale 7 - Joker - 7 und 8 - Joker - 8 und 1.80 - 1.80 - 1.80 und 2.- - Joker 2.- eine solche

Fortsetzung Erfindung "Vorrichtung zum Eintreffen eines  
gewünschten Symbols auf der Scheibe oder Walze eines  
Geldspielautomaten."

Gewinnkombination; bei den Rotomaten sind es z.B. drei große und drei kleine Sterne und bei den neuesten Bergmann-Geräten "Kreuz-As" sind es drei Kreuze, drei Pike, drei Herze und drei Karos.

Es hat sich erwiesen, daß seit einiger Zeit fast alle Spieler ihr Spiel mit der Motivation auf ausschließlichen Seriengewinn machen. Das zeigt sich darin, indem sie regelmäßig die linke Scheibe oder Walze nochmal anlaufen lassen, wenn bei ihrem ersten Anschlag in einem der linken Fenster kein Symbol erschienen ist, das einen Serientreffer erwarten läßt. Damit verzichten die Spieler bewußt auf kleine und mittlere Gewinne, um die Chance zu einem Seriengewinnbetrag wahrnehmen zu können. Das Element des nochmaligen Startens links kommt dieser Intention der Spieler zwar entgegen; die Gewinnerwartung zu einem hohen Serienbetrag wird dadurch jedoch nur um wenig erhöht.

Aufgabe

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, der Motivation des Spielers auf einen hohen Serien-Ballungsgewinnbetrag optimal entgegenzukommen, indem auf Grund einer entsprechenden Vorrichtung jeder, auch der reaktionsschwächste Spieler, in jedem Spiel das gewünschte Seriensymbol, z.B. auf der linken Scheibe oder Walze, stoppen kann. Dem Aufsteller von Geldspielgeräten, nämlich dem Hauptinteressenten in punkto Rentabilität, kann nur daran liegen, daß das Gerät beim Spieler, dem eigentlichen Letztverbraucher, auch gut ankommt. Er besitzt keinerlei Möglichkeit, seine Ware, nämlich das Spiel, teurer zu "verkaufen" ~~als mit 20 Pfennig~~ um seine durch die allgemeine Verteuerung laufend entstehenden Mehrausgaben zu kompensieren; vielmehr bleibt ihm nur der einzige Weg, seinen Kunden in ihrer besonderen Mentalität entgegenzukommen, um seine durch die verteuerten Geräte, Gehaltszahlungen, Ersatzteile, Reparaturkosten u.s.w. in ansteigendem Maß entstehenden

409818/0168

Vortsetzung Der Erfindung: "Vorrichtung zu Eintreffen...."

Mehrausgaben durch Umsatzsteigerung auszugleichen.

Die Aufgabe der Erfindung besteht insbesondere darin, eine besonders spielerfreudige Systemgestaltung zu bieten, um durch zeitlich längere Betätigung des Spielgeräts dessen Ertragskraft zu steigern.

Lösung

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß gelöst, indem (z.B. bei Rotaminten mit Gewinnklassen) a) bei noch nicht erleuchteten vier, drei oder zwei Seriensymbolen durch Stoppen der linken Scheibe eines dieser vier, drei oder zwei Seriensymbole mit absoluter Sicherheit auch beim reaktionsschwächsten Spieler im linken Fenster erscheint, b) indem durch Stoppen das restliche dieser vier Symbole erscheint. Beispiel für Bergmann-Kreuz-As: indem a) durch Stoppen bei rot bis zum ersten Anschlag der linken Scheibe eines der vier Seriensymbole erscheint, b) indem dasjenige der vier Symbole erscheint, das der Serienverteiler für dieses laufende Spiel anbietet.

Ein Ausführungsbeispiel ist in der Zeichnung dargestellt und wird in folgendem näher beschrieben. Es zeigt

Figur 1.

zeigt einen Kleinschaltplan mit einem geöffneten Schalter (S), einer besonders konstruierten Magnetspule (MS), wie diese der Figur 3 entspricht.

Fig. 3

zeigt (1) den oberen, aus unmagnetischem Metall oder Kunststoff bestehenden Teil eines Bolzens, (2) Vorrichtungen zur Führung des Bolzens, (3) Querschnitt der Chassis-Wand, (4)(5) Magnetspule, (6) magnetischer Teil des Bolzens, (7) Stahlfeder, welche den Bolzen in die gezeichnete Stellung zurückzieht, sobald die Magnetspule nicht unter Strom steht.

Fig. 5

zeigt die Innenseite einer Zahlenscheibe mit (8) vier Nocken.

Fortsetzung der Erfindung "Vorrichtung zum Eintreffen...."

Bei einem nach der Erfindung mit speziellen Merkmalen versehenen Kreuz-As-Gerät nach Ausführungsbeispiel 1 ist vorgesehen, die linke Scheibe bis zu ihrem ersten Anschlag mittels Tastendruck zu stoppen. Geschieht das nicht, so kann die Scheibe nach dem ersten Abfall des Magneten wie üblich zum nochmaligen Anlaufen gebracht werden. In diesem Falle handelt es sich, abgesehen von den veränderten Gewinnklassen und dem hierdurch veränderten Gewinnauswurf, um das Original-Kreuz-As-Spiel.

Betätigt der Spieler bis zum ersten Anschlag die Stoptaste, so schließt der Kontakt S (Fig. 1) und setzt die Magnetspule MS unter Strom. Diese Magnetspule (Fig. 3) zieht den aus magnetischem Stoff bestehenden Teil des Bolzens (6) an, wodurch dieser mit seinem unmagnetischen Teil (1) bis kurz vor die rotierende innere Scheibenwand getrieben wird und gegen eine der vier Nocken (8) <sup>(Fig. 5)</sup> stößt. Dadurch wird der mit einer Rutschkupplung versehene Lauf der Scheibe gebremst. Die vier Nocken (Fig. 5) sind so angeordnet, daß bei Stillstand der Scheibe, wenn diese von einer der vier Nocken gebremst wird, eines der vier Seriensymbole der linken Scheibe im Fenster erscheint. Da die Scheibe bis zu ihrem ersten Anschlag bereits eine Mischung hat, ist es Zufall, welches der vier Seriensymbole eintrifft. Im Durchschnitt erscheint jedes der vier Symbole in 1000 Spielen 250 mal.

Gewinnplan

Drei gleiche Beträge ergeben den entsprechenden Gewinn. Von zwei Gewinnstellungen in einem Spiel wird nur der höhere Gewinn ausgezahlt. Kreuz in der Mitte: 20 Pfennig. Kreuz links und rechts: 40 Pfennig. Serien wie beim Original-Kreuz-As-Spiel mit gesamtem Bonus.

Spielablauf

In jedem Spiel kann die linke Scheibe bis zu ihrem ersten Anschlag gestopt werden. Geschieht dies, so erscheint in einem der linken Fenster mit absoluter Sicherheit eines der vier Seriensymbole. Die rechte und mittlere Scheibe können gestopt werden.

409818/0168

ORIGINAL INSPECTED

COPY



Fortsetzung der Erfindung: "Vorrichtung zum Kihitreffen...."  
Merkmalanordnung

<u>links</u>	<u>mitte</u>	<u>rechts</u>
<u>Kreuz</u> 2.-	<u>Kreuz</u>	<u>Kreuz</u> 2.-
$\frac{80}{60}$	60	$\frac{80}{60}$
$\frac{1.20}{80}$	1.60	$\frac{1.20}{80}$
$\frac{80}{60}$	Karo	$\frac{80}{60}$
<u>Pik</u> 2.-	80	<u>Pik</u> 2.-
$\frac{80}{60}$	Pik	$\frac{80}{60}$
<u>Herz</u> 1.-	80	<u>Herz</u> 1.-
$\frac{1.60}{80}$	Herz	$\frac{1.60}{60}$
<u>Karo</u> 1.-	60	<u>Karo</u> 1.-
$\frac{80}{60}$	1.20	$\frac{80}{60}$

409818/0168

COPY

Spielweise 1 im Blindspiel

2252053

<u>Gewinn</u>	<u>Anzahl der Gewinne in 1000 Spielen</u>	<u>Gewinnauswurf</u>
2.-	2	20
1.-	2	10
1.60	1	8
1.20	1	6
-.80	60	240
-.60	40	120
-.40	9	18
-.20	99	99
	214	521

Serien 4 à netto 8.- = 32.- 160

Bonus für 2 Serien à 5 Spiele, 1 Serie

à 10 Spiele und 1 Serie à 20 Spiele, insges.

DM 9.-

Gesamtgewinnauswurf

Aufstellergewinn

45	
726	= 72,6%
27,4%	=====

Spielweise 2

In 100 Spielen werden eingespielt

20.-

Gewinnauswurf

9 3/4 mal -.20

1.95

2,4 mal -.40

-.96

Ein Gewinn zu Beginn der Serie,

durchschnittlich

1.50

1/2 Serie zu 5 Spielen netto

2.-

1/4 Serie zu 10 Spielen "

2.-

1/4 Serie zu 20 Spielen "

4.-

Gesamtbonus

2.25

14.66

Aufstellergewinn

5.34

= 26,7%

Gewinnauswurf

73,3%

409818/0169

COPY

Fortsetzung der Erfindung "Vorrichtung zum Eintreffen...."

Ein zweites Ausführungsbeispiel ist in der Zeichnung dargestellt und wird in folgendem näher beschrieben. Es zeigt:

Fig. 4

die Innensteite einer Zahlenscheibe mit 4 Nocken.

Fig. 2

einen Kleinschaltplan mit 4 geöffneten Schaltern (a, b, c, d), 4 Magnetspulen (MS) nach Figur 3 und einen geschlossenen Schalter (e).

Fig. 6

einen Serienverteiler in Gestalt einer Scheibe, die in 12 Sektoren unterteilt ist. Auf 6 dieser Sektoren befinden sich die Symbole Kreuz(a), Pik(b), Herz(c) und Karo(d). Zwischen jedem Symbol liegt ein freier Sektor.

In Ausführungsbeispiel 2 nach der Erfindung soll ein Serienverteiler im Gerät angebracht sein. Von außen ist nur eines dieser 12 Sektorenfelder durch ein Fenster, z.B. senkrecht über der mittleren Scheibe, zu sehen. Bei Spielende ist dies eines der freien Felder. Ein Druck auf die linke Taste nach Spielweise 2 bewirkt, daß sich der Serienverteiler um einen Schritt, der einem Sektor entspricht, (immer in die gleiche Richtung) dreht, so daß nun im Fenster des Serienverteilers eines der 6 mit Symbolen bedruckten Felder erscheint. Die 4 verschiedenen Symbole des Serienverteilers und die 4 Magnetspulen (Fig. 2) sind so verdrahtet, daß, wenn z.B. Kreuz im Fenster des Serienverteilers erscheint, der Schalter a (Fig. 2) schließt, den Stromkreis schließt und die Magnetspule a unter Strom setzt. Dadurch gerät der nach vorne gegen die rotierende innere Scheibenwand getriebene Bolzen gegen eine der 4 Nocken (Fig. 4), die so angeordnet sind, daß der Bolzen des Magnet a gegen die ihm zugeteilte Nocke a stößt und die Scheibe an der gewünschten Stelle zum Halten bringt, in diesem Falle, wo Kreuz im Fenster der linken Scheibe erscheint. Bei Beendigung eines Spiels nach Spielweise 2 rückt der Serienverteiler wieder um einen Schritt weiter und läßt im Fenster ein freies Feld erscheinen.

409818/0168

BAD ORIGINAL

COPY

Fortsetzung "Vorrichtung zum Eintreffen eines gewünschten...."

Die Funktionsweise des Serienverteilers kann verschiedenartig sein. Er kann z.B. von einer besonderen an der linken Scheibe angebrachten Schurscheibe aus angetrieben werden und mit dem ersten Anschlag der linken Scheibe zum halten kommen. Dann ist das Erscheinen der Symbole im Fenster des Serienverteilers gemischt. In diesem Falle entfallen die 6 freien Felder zwischen den einzelnen Symbolen. Nur für diese Funktionsweise ist der Schalter e (Fig.2) vorgesehen, der sich bei Spielweise 2, Ausführungsbeispiel 2, bei Tastendruck schließt und bei Spielende wieder öffnet.

Zusatz zum "Stand der Technik";

Die Konstrukteure von Geldspielautomaten haben sich bereits darüber Gedanken gemacht, wie man ein gewünschtes Symbol einer Scheibe oder Walze mit einem 2.Lauf z.B. des linken Rotationskörners "heranholen" kann. So brachte die Firma Günter Wulff, Berlin 30, Tauentzinstraße 6, in den 50er Jahren eine mechanische Rotomat-Maschine heraus, bei der der Spieler auf der linken Walze ein Symbol, nämlich die 1, mittels Tastenbetätigung heranjonglieren konnte. Dieses erforderte aber eine gewisse Geschicklichkeit und das Symbol war auch in den 2-3 zur Verfügung stehenden Sekunden bei mehrmaligem Tastendruck nicht immer zu stoppen.- Eine Vorrichtung wie nach der Erfindung, die es auch dem reaktionsärmsten Spieler ermöglicht, mit einem einzigen Tastendruck mit absoluter Sicherheit eines von mehreren gewünschten Symbolen oder gar genau dasjenige Symbol zu treffen, das dem Spieler in dem gerade ablaufenden Spiel die größte Gewinnaussicht bietet, ist bisher nicht bekannt.

-9-

Fortsetzung Erfindung "Vorrichtung zum Eintreffen...."

Patentansprüche/Schutzansprüche

- ① Vorrichtung zum Eintreffen eines gewünschten Symbols ohne Geschicklichkeitseinfluß mit Nockenordnung auf der inneren Scheibe oder Walze insbesondere eines Geldspielautomaten, dadurch gekennzeichnet, daß die Anordnung der Nocken (Fig.5) so gestaltet ist, daß der durch einen einzigen Druck ausgelöste Bolzen einer Magnetspule (Fig.3) gegen eine der z.B. vier Nocken einer rotierenden Scheibe oder Walze stößt und diese an der Stelle zum Halten bringt, wo nach außen in ihrem Fenster eines den Nocken zugeordnetes Symbol erscheint.
2. Vorrichtung zum Eintreffen eines gewünschten Symbols nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Anordnung der Nocken so gestaltet ist, (Fig.4), daß der Bolzen einer der z.B. vier Magnetspulen gegen die ihr zugeordnete Nocke stößt und die Scheibe oder Walze an der Stelle zum Halten bringt, wo nach außen in ihrem Fenster genau dasjenige der Symbole erscheint, dessen Erscheinen in dem momentanen Spiel am meisten von Interesse ist.
3. Vorrichtung zum Eintreffen eines gewünschten Symbols nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß ein Serienverteiler (Fig.6) eine zweckmäßige Verteilung von Serien-Ballungsgewinnen vornimmt.

6

Fortsetzung der Erfindung "Vorrichtung zum Eintreffen...."

2252053

Fig. 1

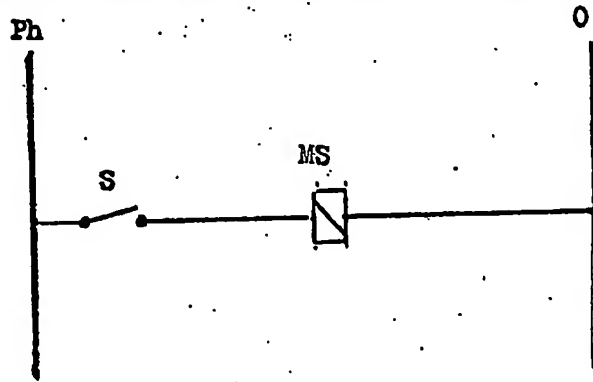


Fig. 2

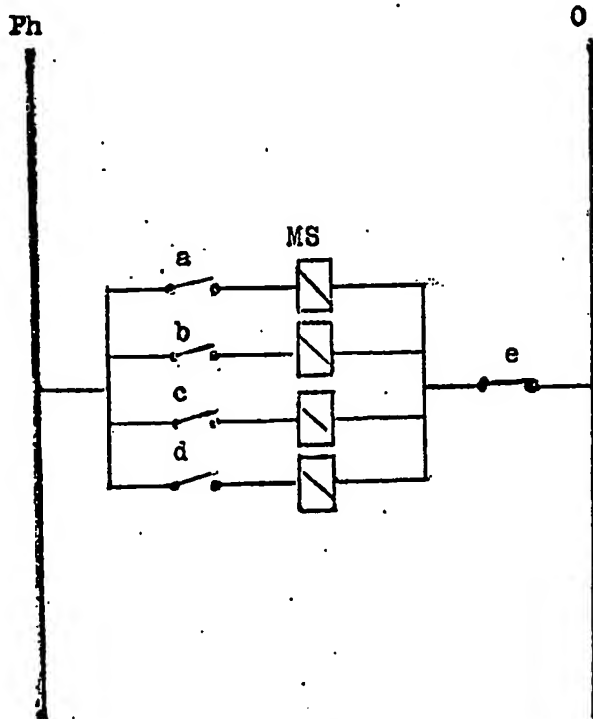
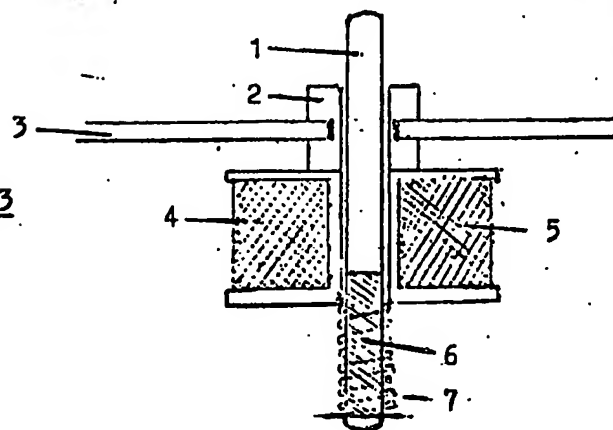


Fig. 3



Fortsetzung: Vorrichtung zum Eintreffen eines gewünschten Symbols zum Eintreffen auf der Scheibe oder Walze eines Geldspielautomaten.

Fig. 6



Fig. 5

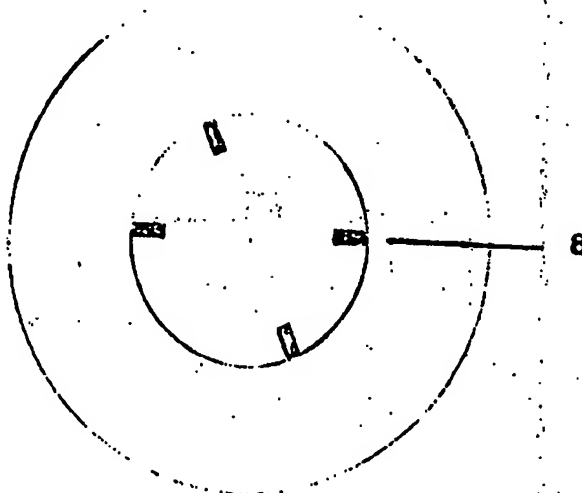


Fig. 4

